HEAVY METAL®

FAKK2™

GATHERING OF DEVELOPERS

www.godgames.com

ritual entertainment

Heavy Metal es marca comercial de Metal Mammoth, Inc. © 1998. Todos los Derechos Reservados. Quake III es marca comercial de Id Software, Inc. © 1999. El logo de Ritual es marca comercial de Ritual Entertainment, Inc. Todas las demás marcas comerciales y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. © 2000 Gathering of Developers, Inc. Todos los Derechos Reservados. Microsoft y Windows 95, Windows 98 y Windows NT son marcas comerciales de Microsoft Corporation. Todas las demás marcas comerciales y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Este producto contiene tecnología de software licenciada por Id Software, Inc. Id Technology © 2000 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. Tele Opción S.A. es distribuidor exclusivo de Heavy Metal F.A.K.K.2 bajo licencia de Gathering of Developers, Inc. Tele Opción, TOP y el logo de TOP son marcas registradas de Tele Opción S.A. Todos los derechos reservados.

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción

Bienvenido a Eden 2

Comenzando

Instalación 3
Menú Principal 4

Jugando la Partida

HUD (Heads Up Display) 6
Movimientos básicos 9

Los Encuentros de Julie

Armas 15
Armadura 19
Objetos del Inventario 20
Criaturas de Eden 22

Creditos 28
Soporte Técnico 29

BIENVENIDO A EDEN

Han pasado años desde que Julie venció a Lord Tyler, quien hubiera sido un Dios, en los sangrientos campos de batalla de la Tierra Santa. Ella ha puesto el dolor de aquellos días detrás suyo y ha fijado su atención en temas de mayor presión.

En el largo viaje desde la Tierra Sagrada hasta la Galaxia de los Soles Gemelos ella reunió a quienes no tenían hogar en el universo y los trajo de vuelta al mundo hogar de Eden.

Mientras los colonos reconstruyen el Nuevo Mundo, descubrieron algo maravilloso: el agua del nuevo Eden es el comienzo y el fin de toda vida. Ninguno de los colonos ha envejecido en los últimos 30 años. Ellos han protegido su mundo con un poderoso escudo de energía, y tal vez más efectivamente, han puesto en órbita una señal de peligro F.A.K.K.2 (Federation Assigned Ketogenic Killzone – Zona de muerte Ketogénica Asignada por la Federación), alertando que Eden es una trampa mortal a todo aquel que se aproxime. Sabiendo que el escudo mantendría a posibles atacantes a distancia, y con la señal ocultando su secreto bajo el manto de una tierra de desechos fatal, los colonos se han vuelto felices y complacientes en su confort y seguridad.

Desde algún lugar en el espacio profundo, se aproxima una NavePlaneta, un crucero que consume mundos enteros, con su ancestral líder Gith al timón. En este Universo lleno de posibles Dioses, las máquinas del hombre por sí solas no pueden cambiar la llamada del Destino. Debe haber uno que pueda ser llamado... Starstrider.

CONFIGURACION E INSTALACION

Inserte el CD-ROM de Heavy Metal: F.A.K.K.2 en su lectora de CD-ROM.
Siga las instrucciones en pantalla para instalar el juego en su disco rígido.
Esto no debería tomar mucho, y sólo deberá hacerlo una vez. Luego de eso, cada vez que juegue una partida, necesitará insertar el CD en su lectora de CD-ROM.

Si por alguna razón la instalación en pantalla no aparece, o si Autorun (autoejecutar) no está habilitado, haga doble clic en el ícono "Mi PC", y luego doble clic en el ícono de su lectora de CD-ROM. Busque el directorio FAKK2 en el CD-ROM y haga doble clic en "SETUP.EXE".

Las instrucciones en pantalla lo guiarán a través del resto de la instalación.
Se recomienda la instalación completa (Full), ya que mejorará el funcionamiento general.

MENU PRINCIPAL

Cuando se haya completado la instalación, usted verá la Pantalla de Inicio. Julie estará de rodillas en el costado izquierdo de la pantalla, con un menú de opciones a la derecha. Desde aquí, podrá elegir entre seis opciones del menú: New Game, Load\Save, Controls, Video\Audio, Credits y Quit.

New Game (Nueva Partida)

Seleccionando esta opción comenzará una nueva partida. Debería elegir esta opción la primera vez que juega luego de la instalación.

Load \ Save (Cargar \ Guardar Partida)

En este menú usted puede cargar partidas guardadas, borrar partidas guardadas y guardar partidas. Cada partida guardada está representada por una entrada en la lista de la parte inferior izquierda de la pantalla. Cada entrada incluye el nivel en el que estaba Julie cuando la partida fue guardada, el tiempo transcurrido dentro de ese nivel y la hora y la fecha. Adicionalmente, también hay una imagen de la pantalla del juego de cada partida guardada, en la porción superior derecha de la pantalla, para ayudarle a saber dónde la abandonó. Para cargar una partida guardada, simplemente haga un clic en una entrada, y presione "Load Game". Alternativamente, usted puede hacer doble clic en la entrada o presionar la tecla "Enter". Durante una partida, puede guardarla presionando la tecla F2 y cargar una partida presionando la tecla F3. La tecla F3 lo traerá rápidamente a este menú.

Heavy Metal: F.A.K.K.2 permite también guardar y cargar rápidamente. Esto difiere de guardar y cargar normalmente en que la misma entrada es usada para guardar cada vez que guarda la partida. Guardando rápidamente, la entrada será usada una y otra vez. Para guardar rápidamente durante la partida presione la tecla F6. Para cargar rápidamente presione la tecla F9.

De vez en cuando, usted puede reducir la cantidad de espacio en el disco rígido que el juego está usando, yendo al menú Load\Save y borrando entradas de partidas que usted no use más. Para borrar una partida guardada, resáltela y haga clic en el botón "Delete Game" (Borrar Partida) en el menú Load\Save.

Controls (Controles)

Seleccionando está opción le permitirá personalizar los comandos del teclado, el mouse y el joystick. En la medida en que ajuste los comandos, los cambios serán aplicados automáticamente. Si decide dejar sus ajustes con la configuración predeterminada, haga clic en el botón "Default" (Predeterminada), también en el costado derecho de la pantalla.

Video\Audio

Usted podrá ajustar la calidad de su video y sonido. Cuando haya terminado de ajustar la configuración en este menú, haga clic en el botón "Apply" (Aplicar) en el costado derecho de la pantalla.

Credits (Créditos)

Le permite conocer a los talentosos desquiciados detrás de Heavy Metal: F.A.K.K.2.

Quit (Abandonar)

Seleccionando esta opción abandonará la partida actual. Se le preguntará si está realmente seguro ó no de abandonar, antes de que el juego vuelva al Menú Principal. (Asegúrese de guardar su progreso antes de abandonar).

Back to Game (Regresar a la Partida)

Seleccionando esta opción regresará al jugador a la partida actual. Esta opción aparecerá solamente cuando la partida esté activa.

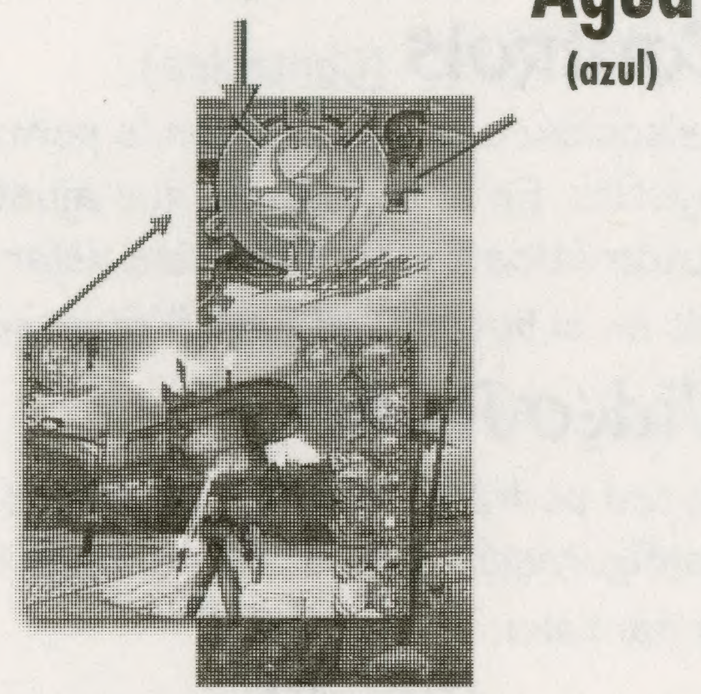
Nota: En cualquier momento mientras juega la partida, podrá llamar al Menú Principal presionando la tecla "Esc".

HUD (Heads Up Display)

Health and Water Gauge

(Salud y Medidor de Agua)

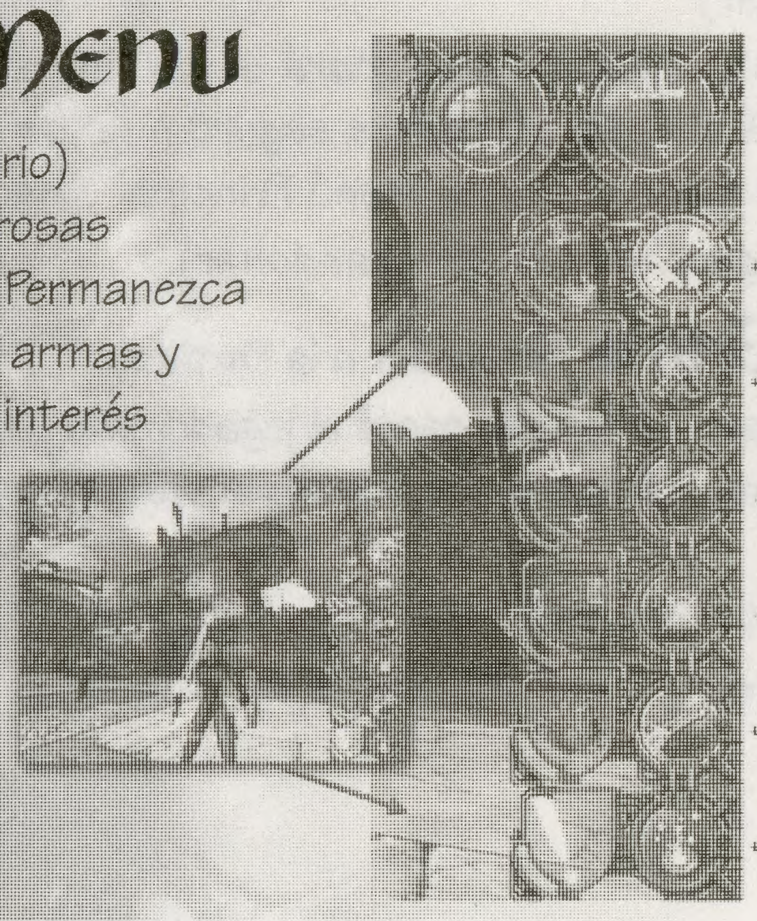
Es importante estar atento a las provisiones de salud y agua de Julie, especialmente durante el combate. En la parte superior izquierda de la pantalla del juego encontrará un medidor redondo con dos barras de estado en colores. La barra de estado rojo representa la condición física de Julie; la barra de estado azul representa el suministro de agua de Julie. Si alguna de las dos barras desciende, será momento de buscar Water Ampoules (Ampollas de Agua, vea página 20), Health Fruits\Mushrooms (Hongos\Frutas de Salud) ó Health Vials (Frascos Curativos).



Inventory Keys/Menu

(Menú de Inventario)

Julie carga numerosas armas y objetos. Permanezca a la búsqueda de armas y otros objetos de interés mientras explora.



- Espadas (Tecla 1)
- Hondas y Escudos (Tecla 2)
- Armas de Fuego (Tecla 3)
- Explosivos (Tecla 4)
- Armas de Fuego Grandes (Tecla 5)
- Objetos del Inventario (Tecla 6)

El sistema de armas de dos manos y de inventario de *Heavy Metal: F.A.K.K.2* permite muchas combinaciones. Algunas armas pueden ser equipadas tanto en la mano izquierda como derecha, otras requieren de ambas manos, y otras son exclusivas de una mano. Si el jugador intenta equipar un arma en la mano incorrecta, el sistema de inventario emitirá un sonido y el arma no será equipada.

El menú del inventario está ubicado en el costado derecho de la pantalla y se puede acceder a éste mediante una de las tres formas posibles:

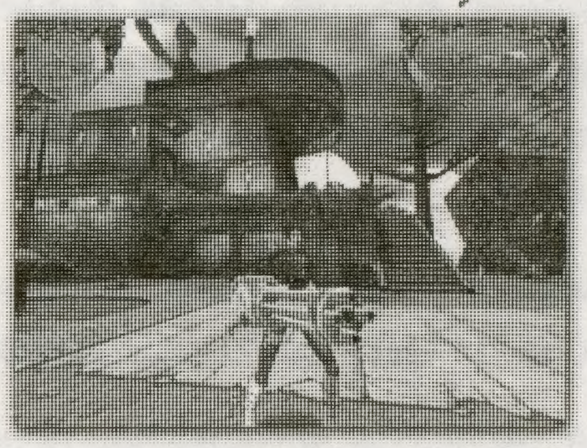
1. Elija un arma específica presionando el número de la tecla que corresponda a esa categoría. Presionando la misma tecla nuevamente, la siguiente arma disponible en esa categoría se verá resaltada. Una vez que el objeto ó arma deseada es resaltada, para equipar con el arma presione el botón de ataque derecho ó izquierdo para elegir en cual mano será equipada. Una vez que un arma sea equipada desde este menú, el mismo desaparecerá.

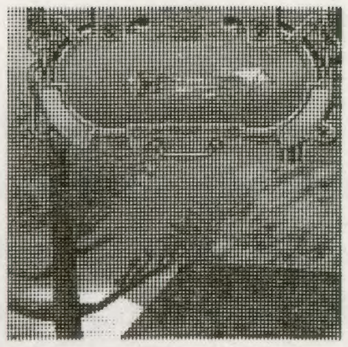
2. Presionando la tecla "I" habilita el cursor del mouse y también muestra los íconos de la categoría inventario. Haciendo clic en un ícono de la categoría inventario mostrará todos los objetos que Julie tiene disponibles en cada categoría. Para equipar con un arma, resáltela y presione el botón de ataque derecho ó izquierdo para elegir en cuál mano se equipará el arma. Para cerrar el menú, presione la tecla "Esc" ó haga un clic con el cursor del mouse en cualquier lugar fuera del menú del inventario.

3. Desplácese a través de todos los objetos disponibles presionando los botones de Next Weapon (Arma Siguiente) ó Previous Weapon (Arma Anterior). Una vez que el arma deseada es resaltada, para equipar con el arma presione el botón de ataque derecho ó izquierdo para elegir en cuál mano se equipará el arma. Una vez que un arma es equipada desde este menú, el mismo desaparecerá.

En la parte superior derecha de la pantalla hay dos íconos circulares – cada uno de los íconos representa una de las manos de Julie.
Si ha equipado a Julie con una de las armas de una sola mano en la derecha, será mostrada en el círculo derecho. Si está usando Uzis dobles, ambos círculos mostrarán una Uzi. Armas de dos manos como la honda, ampliará la muestra para mostrar un óvalo ancho, único. Esto significa que el arma ú objeto requiere de ambas manos para ser operado. Cuando el arma es mostrada, la barra de estado le ayudará a estar al tanto del total de munición disponible para ese arma.

Pantalla de Arma de dos manos





Pantalla de Arma de una mano

Para enfundar un arma, acceda al menú del inventario y haga un clic en el arma que desea enfundar como si la estuviera equipando ó presione la tecla para enfundar armas ("Z" es la predeterminada). Durante la partida, también puede usar la tecla para enfundar armas para re-equipar la/s última/s arma/s que Julie usó.

Para usar un arma, primero debe asegurarse de que Julie esté equipada con ella. Use los botones del mouse para activar ó usar el arma. Haga clic con el botón izquierdo para armas en la mano izquierda ó haga clic con el botón derecho para armas en la mano derecha.

Algunas de las armas más grandes poseen una mira visible para ayudar a apuntar. La mira es el pequeño cursor rojo que flota a la distancia como una prolongación del final del arma. Esta señala el área en dónde la concentración de la munición del arma será disparada. Centre la mira sobre el blanco de Julie antes de disparar para asegurarse un disparo certero.

Si Julie necesita utilizar un objeto en particular del inventario en lugar de un arma, como un frasco de Salud ó Agua, siga el mismo procedimiento de selección. Una vez que el objeto haya sido seleccionado, Julie lo usará automáticamente.

MOVIMIENTOS BASICOS

Comandos Predeterminados

Adelante – W ó Flecha Arriba

Atrás – S ó Flecha Abajo

Desplazarse a la Izquierda –A ó Coma (,)

Desplazarse a la Derecha – D ó Punto (.)

Saltar – Barra Espaciadora

Agacharse – C

Disparo Izquierdo – Botón del Mouse Izquierdo

Disparo Derecho – Botón del Mouse Derecho

Usar – X

Control de Velocidad – Shift

Girar a la Izquierda – Q, Mouse ó Flecha Izquierda

Girar a la Derecha – E, Mouse ó Flecha Derecha

Vista libre – Mouse

Vista de Cámara – Tab

Arma Siguiente – Rueda del Mouse Arriba ó R

Arma Anterior – Rueda del Mouse Abajo ó F

Guardar Arma – Z

Inventario – I ó Teclas Numéricas 1-6

Pausa la partida – Pausa

Comandos del Menú

F2 – Guardar la Partida
F3 – Menú Cargar/Guardar
F4 – Controles
F5 – Audio/Video
F6 – Guardar Rápidamente
F9 – Cargar Rápidamente
F11– Tomar una imagen de la pantalla

Caminando

Caminar es el movimiento predeterminado de Julie. Mientras camina, Julie evitará caerse de bordes ó paredes. Para aumentar la velocidad de Julie, presione la tecla "Shift" mientras la dirige.

Saltando

Julie puede saltar verticalmente, hacia delante ó hacia atrás. Si Julie tiene 90% de agua, que es incrementada al recolectar ampollas de agua, ella habilita la posibilidad de saltar más lejos y correr más rápido.

Abrazarse a las Paredes

Julie necesita a veces pasar por bordes angostos abrazándose a las paredes. Para realizar esta acción, coloque a Julie caminando de espaldas contra una pared hasta que se detenga, luego presione atrás de vuelta para permanecer abrazada por atrás a la pared. Usando las teclas de desplazamiento izquierda y derecha la moviliza de costado. Presione adelante para alejarse de la pared. Julie debe tener todas las armas enfundadas para poder abrazarse a las paredes.

Colgándose de las Paredes

Para colgarse de un borde, corra y salte en dirección al borde. Julie se sujetará automáticamente. Desde la posición de colgarse, moviéndose hacia arriba empujará a Julie hacia arriba. El movimiento para atrás la soltará del borde. Desplazándose a la izquierda y a la derecha mientras está colgada, desplazará a Julie a lo largo del borde.

Escalando Paredes

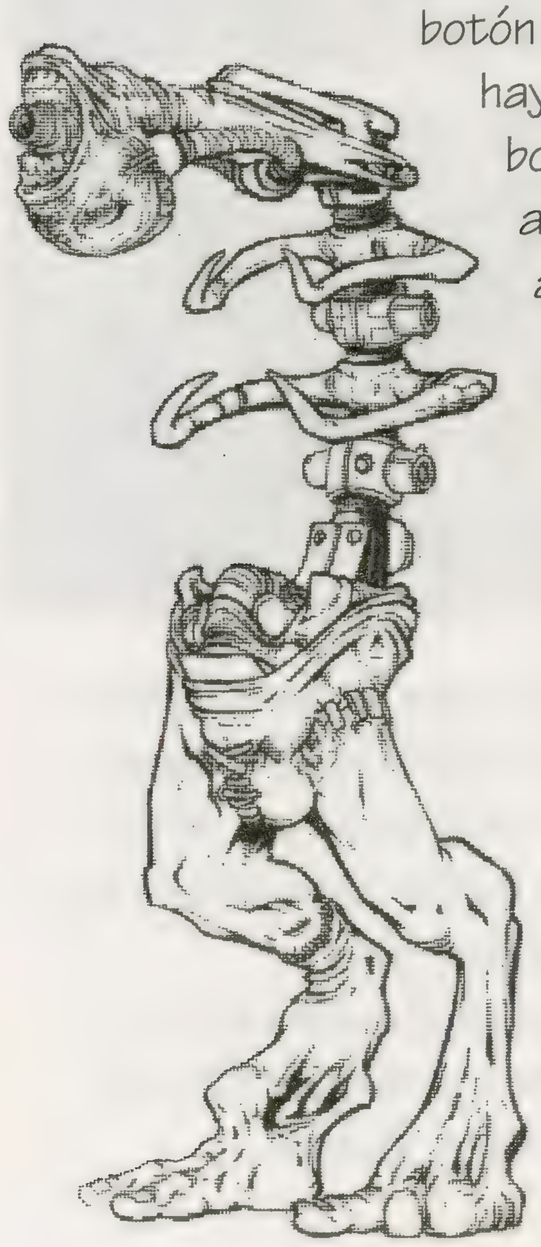
Hay dos tipos de superficies escalables a las que Julie puede treparse. Sólo camine ó salte sobre estas superficies, desde la posición de escalar, muévase hacia adelante y Julie ascenderá; muévase hacia atrás y Julie descenderá. Julie también puede desplazarse hacia los costados mientras trepa.

Trepando

Julie trepará automáticamente escalones, bordes ú objetos que no requieran saltar.
Para treparlos, presione hacia adelante en dirección al objeto que quiera trepar.
Nota: Julie no puede hacer esta maniobra si esta portando un arma de dos manos, por lo que deberá guardar el arma antes de trepar. Para guardar un arma, presione la tecla para enfundar armas ("Z" es la predeterminada).

Ataques Combinados

Julie puede realizar ataques combinados siempre que esté portando una espada simple en su mano derecha. Un ataque combinado se realiza presionando el botón de ataque derecho para iniciar un ataque normal. Una vez que Julie haya completado una estocada con su hoja, mantenga presionado el botón izquierdo para comenzar una combinación. Cada nivel sucesivo de ataque combinado inflige más daño al oponente, lo que hace a los ataques combinados mucho más efectivos que los ataques normales. El ataque combinado que Julie realice depende de qué armas y armadura esté utilizando. Ella realizará un ataque combinado cuando no tenga ningún arma en su otra mano. Estos pueden ser los ataques más poderosos que ella realice.



Agachandose

Obstáculos colgando del techo cerca del suelo, caminos destruidos, ó entradas a cámaras subterráneas pueden requerir que Julie se agache. Ella podrá moverse en todas las direcciones mientras esté en esta posición. Presione la tecla para agacharse ("C" es la predeterminada) para hacer que se agache y se incorpore. Intente desplazarse hacia la izquierda ó derecha para "rodar" más rápidamente.

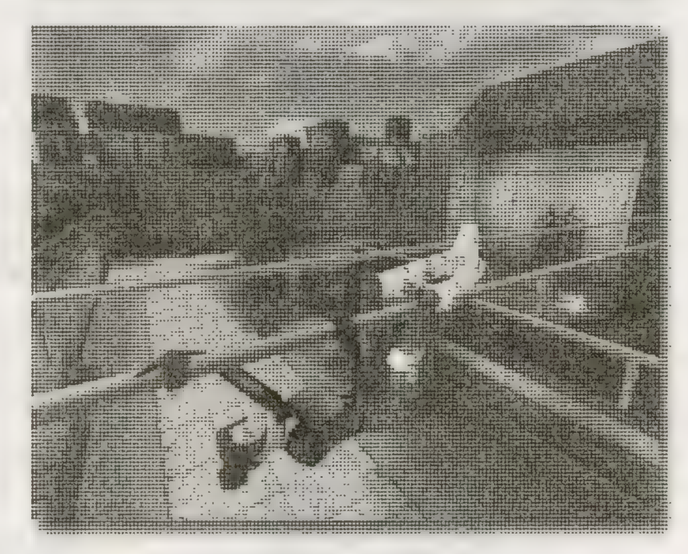
Trepando por Tuberías

Julie posee la habilidad de moverse mientras trepa por tuberías. Luego de centrar a Julie debajo de la tubería, presionando la tecla de salto hará que Julie se sujete de la tubería con ambas manos. Muévase hacia la izquierda y derecha usando las teclas de movimiento hacia delante y hacia atrás.

Presionando la tecla de salto hará que Julie suba sus piernas, permitiéndole moverse hacia delante y hacia atrás en forma compacta a lo largo de la tubería. Esto puede usarse para pasar a través de algunos obstáculos.

Para soltar a Julie de la tubería, presione la tecla de agacharse – dos veces si está usando las manos y las piernas para sujetarse, y una si sólo está colgando por las manos.

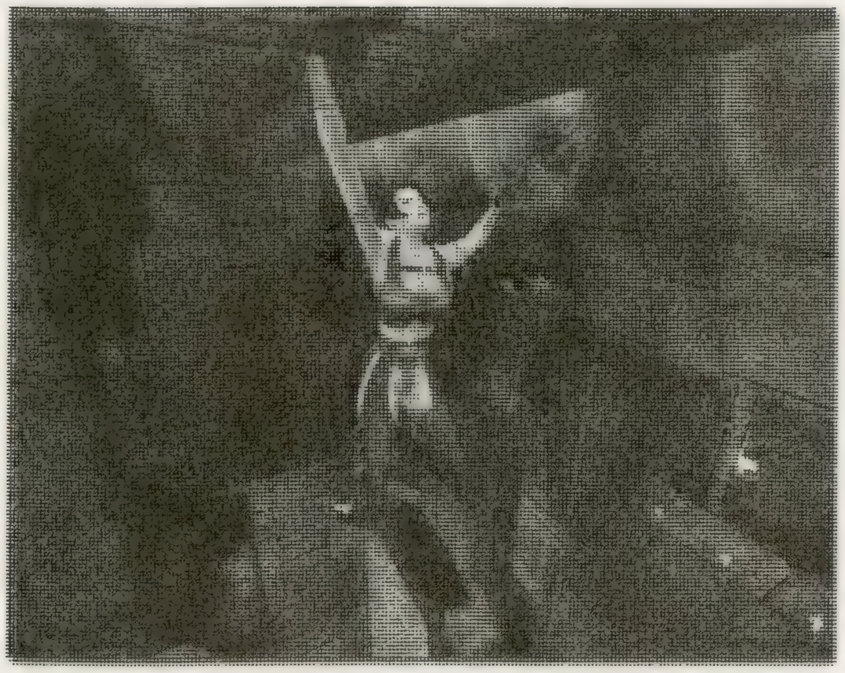
Abriendo Puertas



Todas las puertas destrabadas se abrirán automáticamente, o se abrirán cuando Julie active el panel brillante sobre la misma puerta. Para activar el panel de control, simplemente camine hacia éste.

Trepando Cuerdas

Al igual que con las tuberías, Julie puede trepar cuerdas, enredaderas, y cadenas en algunas áreas. Ella trepará en forma ascendente y descendente usando las teclas para saltar y agacharse. Además, Julie puede balancearse hacia delante, hacia atrás, y de lado a lado en las cuerdas usando las teclas de movimiento arriba, abajo y desplazamiento. Para treparse a una cuerda, camine hasta ella y presione la tecla para usar ó simplemente salte en dirección a la cuerda y Julie se sujetará automáticamente.
Ella puede soltarse de la cuerda en cualquier momento, aún cuando se esté balanceando, presionando la tecla "usar". Esto le permite a Julie saltar de cuerda en cuerda, al estilo del "hombre mono", para evitar circunstancias desagradables que pueda haber debajo.

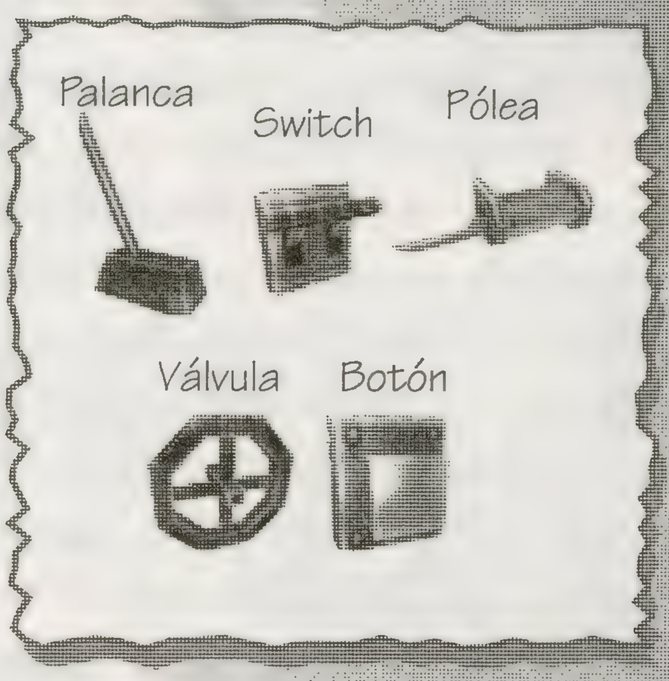


Barras de Simios

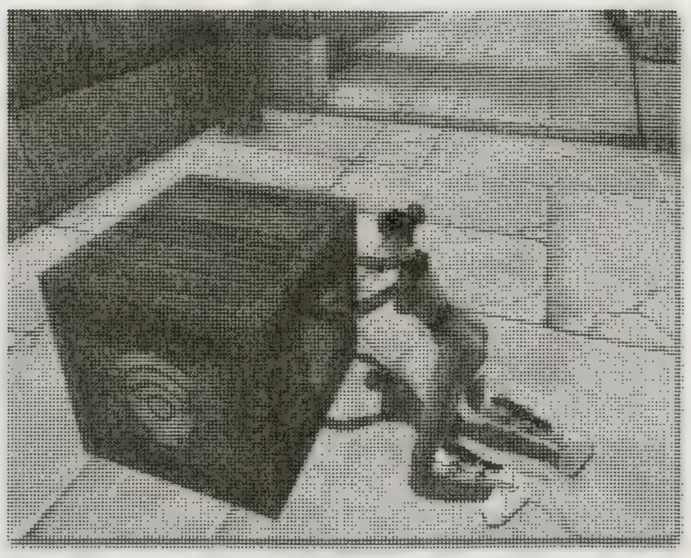
A lo largo de Eden, Julie encontrará barras de simios. Si salta hacia una de estas, se sujetará automáticamente. Ella puede moverse hacia delante y hacia atrás con las teclas de movimiento adelante y atrás. También puede girar usando el mouse y las teclas para girar; use las teclas de desplazamiento para moverse a la izquierda y a la derecha.
Suelte a Julie de las barras de simios presionando la tecla para agacharse.

Palancas, Válvulas, Poleas, Switches, y Botones

Estos cinco controles son utilizados para operar maquinarias, abrir puertas y comenzar varias otras acciones a lo largo de Eden. Estos mecanismos brillarán y la mayoría tendrán varios estados de posición, permitiendo a Julie concretar y cancelar eventos y acciones. Julie debería pararse directamente enfrente del mecanismo de control mientras presiona la tecla "usar" para activarlo ó desactivarlo.
Si Julie no sujeta el mecanismo, es una indicación de que no está apropiadamente enfrente de éste.



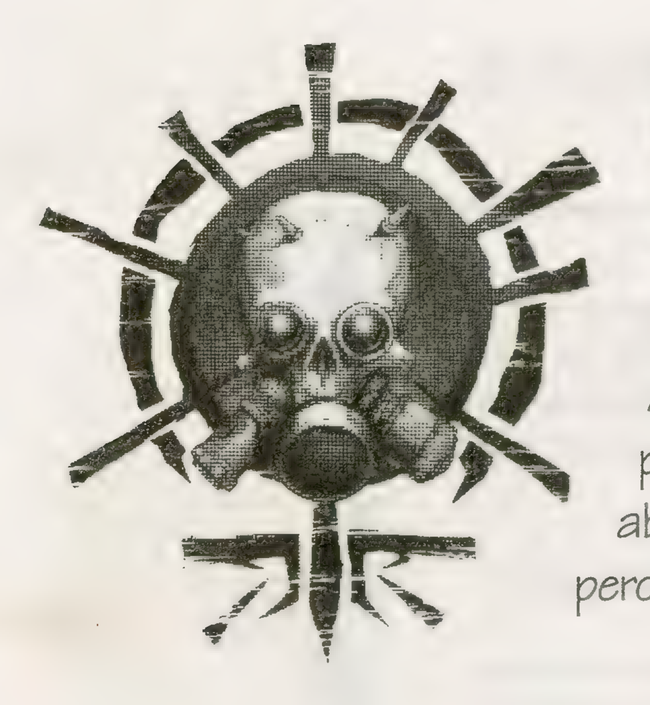
Objetos para Empujar \ Atraer



Julie encontrará objetos en Eden que brillan en forma similar a los mecanismos de control mencionados previamente. Un buen ejemplo sería una caja ó un fardo de heno que se puede empujar/atraer. Estando Julie de pie frente a uno de estos objetos, presione la tecla "usar", y Julie podrá entonces empujar ó atraer el objeto usando las teclas de movimiento. Para dejar de empujar un objeto, presione la tecla "usar" por segunda vez. Algunos de los objetos brillarán y sólo serán utilizables después de haber cumplido con ciertos eventos. Un ejemplo sería una roca grande que sólo puede ser removida si Julie posee una espada.

Lo que Encontrará

Julie explorará tres áreas del planeta: La colonia de Eden, Los Pantanos de Mooagly, y el Cementerio WE. En cada uno de estos dominios, ella encontrará objetos útiles que la ayudarán en su búsqueda – armas, Frascos de Salud, Objetos de Salud y Ampollas de Agua. Recolectar estos objetos es importante, pero sólo probaran ser recompensantes si Julie gana numerosas batallas que amenazarán su vida contra las variadas criaturas de Eden. Julie también se enfrentará a acertijos desafiantes que necesitarán ser resueltos antes de poder progresar más lejos en su búsqueda.



Armas

Espadas (Tecla del Inventario 1)

Para familiarizarse con las posibilidades de cada arma, encuentre el Area de Entrenamiento en el primer nivel de Eden. Aquí, usted podrá probar armas, escudos y movimientos básicos. Usted no podrá abandonar el Area de Entrenamiento con todas las armas que probó, pero le dará una idea sobre lo que tendrá que buscar.

Green Sword (Espada Verde)

Forjada desde los restos de la hoja del Starstrider original, esta espada es el arma standard de Julie por opción.
Esta espada está potenciada por los cristales colocados en su empuñadura.

Chainsaw Sword

(Espada motosierra)
Una delgada y ultra-larga espada roja, que convierte en pedazos todo lo que se interpone en el camino de Julie.
Esta espada especial posee dos modos únicos de ataque.
Munición: Gasoline (Gasolina).

Electrical Sword (Espada Eléctrica)

Esta es el arma de una mano más poderosa, pero necesitará encontrar los cristales azules para energizarla. Cuando se usa trae el poder de los cielos en la forma de rayos para atacar al enemigo.
La única desventaja de la espada eléctrica es que requiere que Julie tenga al menos la mitad de su suministro de agua.

FAKK Axe

(Hacha FAKK)
Un hacha de guerrero gigante, que requiere de ambas manos para esgrimirla.

Fire Sword (Espada de Fuego)

Una vez localizado el cristal de fuego, su espada tomará la forma de una Espada de Fuego.
Usar la Espada de Fuego produce mayor daño que la Espada Verde, en parte porque puede incendiar a las criaturas. Esta espada es superior debido al suministro de agua de Julie ya que ella necesita tener al menos un cuarto de su suministro de agua para usar la Espada de Fuego.

Hondas y Escudos (Tecla del Inventario 2)

Sling (Honda)

Julie coloca munición en una gran honda de cuero y la gira sobre su cabeza, direccionándola hacia el blanco. Aunque no es un arma poderosa, La honda puede ser utilizada para resolver acertijos, dejar Shglieks fuera de combate, debilitar la salud de las plantas para alcanzar bordes, distraer enemigos y para activar botones a distancia.

Munición: rocas, asteroides, y Gassyerass pods (vainas de Gassyerass).

Nota: Los trozos de asteroides brillantes más grandes transforman a las criaturas más pequeñas en bestias peligrosas, pero las piezas pequeñas producen municiones explosivas para la honda.

Shell Shield

(Escudo de Caparazón)
Este escudo grande bloqueará la mayoría de los ataques enemigos, sin usar nada de agua. La única desventaja de usar el Escudo Grande es que Julie no puede moverse mientras lo utiliza.

Electrical Repulsion Shield

(Escudo de Repulsión Eléctrica)
Un escudo pequeño y redondo, que es efectivo para repeler impactos de ataques de rayos.

Armas de Fuego (Tecla del Inventario 3)

Crossbow

Un pistola de arco y flecha con gatillo, que dispone de electricidad para una descarga extra de poder. El poder de este arma es controlado según cuánto tiempo mantenga presionado el botón de disparo. Deje presionado más tiempo para mayor descarga de energía.

Munición: Bolts (Dardos).

Uzi

Una pistola automática que acribilla los cuerpos de los oponentes con saña.

[Nota: Cuando Julie posee dos Uzis, puede dispararlas de a una por vez, presionando el botón del mouse correspondiente (clic con el botón izquierdo para la mano izquierda, derecho para derecha), ó ambas al mismo tiempo, manteniendo presionados ambos botones].

Munición: Bullets (Balas).

Handgun

Su pistola manual básica, que dispara balas simples a los enemigos de Julie.

Munición: Bullets (Balas).

Explosivos (Tecla del Inventario 4)

Thermal Detonators

(Detonadores Térmicos)
Por sí solos no producen mucho como para un golpe contundente, pero combine estos detonadores de tiempo que se colocan manualmente con materiales volátiles, como enredaderas de estiércol ó asteroides brillantes y seguramente Julie producirá un desastre.

Rocket Launcher

(Lanza Cohetes)
Un lanza cohetes dirigible, colocado en la espalda, capaz de provocar severo daño estructural y corporal.

Munición: Rocket Shells (Cartuchos de Cohetes).

Armas de Fuego Grandes (Tecla del Inventario 5)

Over and Under Attack Shotgun

(Escopeta de Ataque Superior e Inferior)
Solamente existe una en el universo y le pertenece a Julie. Esta Escopeta de Plasma (ataque izquierdo) y Lanza Granadas (ataque derecho) concentra doble capacidad de disparo, ofreciendo poder de fuego fulminante tanto a corta como larga distancia.

Munición: Rockets, Plasma.

Flame Thrower

(Lanza Llamas)
Un arma que no es pequeña ni fácil de sostener, pero sí una que incendia todo lo que haya cerca de Julie, dejando únicamente restos carbonizados.

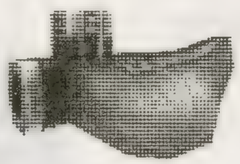
Munición: Gas (Gasolina).

XP-80

Esta ametralladora de alta velocidad (botón izquierdo) está combinada con un cañón de plasma montado en el centro (botón derecho). Con cualquiera de los dos modos de fuego, usted estará liquidando con estilo. Una gran arma cuando está siendo atacado por hordas de enemigos.

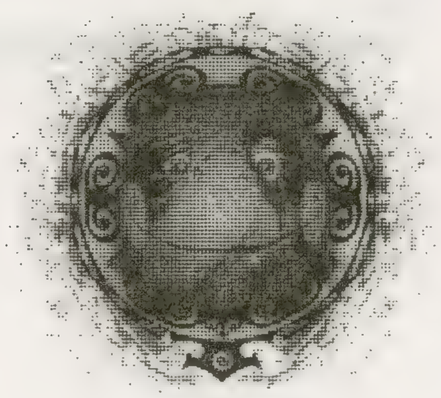
Munición: Bullets (Balas), Plasma.

Soul-Sucker (Succiona-Almas)



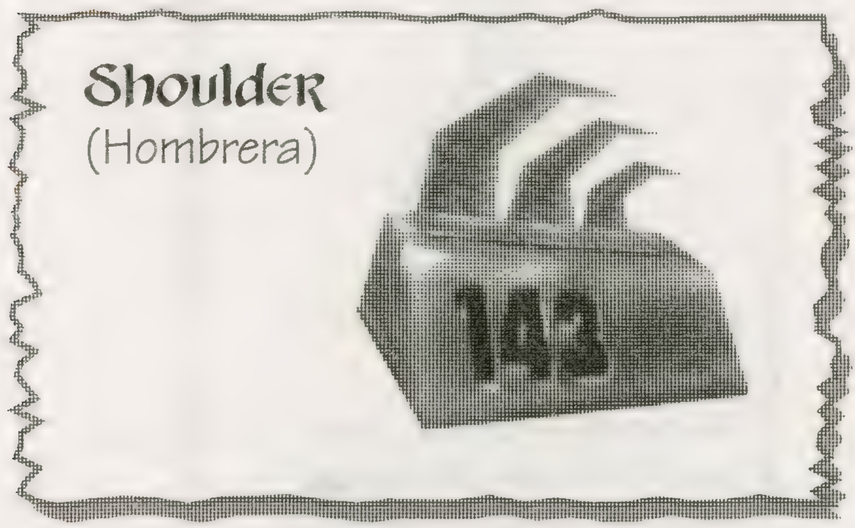
La pistola succiona-almas es un arma basada en la distancia, que primero extraerá el agua vital del objetivo; después extraerá la vida del mismo hasta morir. Luego de que Julie obtenga esta arma de un Soul Harvester muerto, la necesitará para succionar el alma de las criaturas para obtener "agua". El ataque derecho disparará pequeñas erupciones de agua poderosa que explotarán al contacto.

Munición: Souls (Almas), Water (Agua).



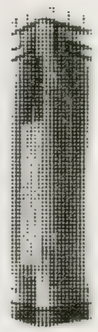
Armadura

Hay 3 tipos distintos de piezas de armadura que puede recibir en el juego: antebrazo, rodillera y hombrera. Cada pieza de la armadura reduce el daño a Julie en una pequeña cantidad. Cuando las tres piezas son reunidas, el daño a Julie se reduce mucho más. Adicionalmente, cada pieza descubre diferentes combinaciones de ataque que Julie utiliza. Esto significa que a medida que recolecta estas piezas de la armadura, Julie atacará de diferentes maneras, infligiendo mayor daño a sus oponentes.



Objetos del Inventario (Tecla del Inventario 6)

La mayoría de los objetos benéficos están dispersos por las áreas que Julie explora. Es una buena idea buscar y recolectar tantos de estos objetos como pueda, porque nunca sabrá cuándo podría necesitar Julie uno ó todos ellos.



Water Ampoule (Ampollas de Agua)

Eden posee una forma de agua milagrosa, que mantiene a Julie y su gente joven y saludable. Durante su búsqueda encontrará ampollas de agua de Eden distribuidas por este mundo. Al recolectar estas ampollas se incrementa el agua de Eden que recorre el cuerpo de Julie. El agua de Eden sirve para múltiples propósitos; es la fuente de energía para las espadas de fuego y eléctricas, actúa como una armadura global que reduce el daño que sufre Julie, y descubre habilidades especiales cuando Julie casi ha llenado la capacidad de este fluido especial. La Espada de Fuego y la Espada Eléctrica requieren una determinada cantidad de agua para funcionar. Una vez que el agua de Julie decaiga a una cantidad inferior a la que requiere la espada, la misma dejará de funcionar. Cuando Julie es dañada por algo, un cuarto de ese daño será absorbido por su suministro de agua de Eden, siempre y cuando Julie tenga suficiente agua para absorber el daño. Cuando Julie tenga aproximadamente lleno su suministro de agua, podrá correr más rápido y saltar más lejos. Aunque que no es vital recolectar cada ampolla de agua que encuentre, estas le permiten a Julie alcanzar sectores de este mundo que normalmente no podría, y estos pueden hacer de Julie una combatiente feroz. A lo largo de Eden hay estanques de agua de Eden que regenerarán el suministro de agua de Julie. Para utilizar estos estanques refrescantes simplemente párese delante de ellos. La mayoría de los estanques llenarán solamente un cuarto de su capacidad.

Water Vial

(Frasco de Agua)
Una botella de agua de Eden concentrada que restaurará por completo el suministro de Julie.

Health Vial

(Frasco Curativo)
Una botella de una poción mística que restaurará por completo la barra de salud de Julie.

Sucknblaugh Juice

(Jugo de Sucknblaugh)
Los estanques de este jugo pueden ser encontrados cerca de las plantas carnívoras Sucknblaugh. Julie debe nadar en este estanque, cubriéndose con un manto de jugo. Mientras está cubierta con este jugo, las plantas Sucknblaugh encontrarán a Julie desagradable, y la lanzarán por el aire a zonas de otra forma inaccesibles.

Health Plants (Plantas Curativas)

A lo largo del mundo hay plantas y hongos que tienen atributos curativos. Serán comestibles si son necesarios, simplemente pasando por encima. Julie también puede usar la honda para derribar frutas en lugares difíciles de acceder.

Quest Items

(Objetos de la Búsqueda)
Encontrará varios objetos a lo largo de la aventura. Pueden ayudarlo a resolver acertijos, abrir puertas y otras locuras.

Tiki Runes (Runas de Tiki)

Para descubrir los secretos de las Cabezas de Tiki, Julie debe encontrar todas las Runas de Tiki. Estas pequeños criaturas tienen un secreto y no lo revelarán hasta que las coloque en la base de las Cabezas de Tiki.

CRIATURAS DE EDEN

Julie encontrará innumerables obstáculos en su búsqueda para proteger a Eden de las fuerzas de Gith. En cada área que Julie explore, habrá abundancia de monstruos viciosos que deberá combatir. Las siguientes son algunas de las criaturas que tratarán de impedir el progreso de Julie.

Shgliek

Los Shglieks son más que alivios graciosos, son los amigos de Julie. Tienen mucho que enseñarle a Julie acerca de Eden, por eso preste atención. Julie también puede usar la honda para aturdir a los Shglieks, luego ella puede caminar sobre ellos y tomarlos con la tecla "usar". Una vez aturdido, Julie puede lanzarlos, lo que es una buena forma de alimentar y/o distraer otras criaturas. Cuidado: los Shglieks no reaccionan bien ante el agua.

Vymish

Los Vymish son criaturas en forma de insectos que infectan los campos de las Enredaderas.
No están restringidos a movilidad terrestre, ya que pueden surcar el aire en cualquier momento.
Los Vymish viajan y atacan en hordas.

Grawlix

El rápido Grawlix es una criatura subterránea viciosa, que se encuentra en lo profundo de las cuevas de Eden. Sus habilidades para canalizar cargas eléctricas naturales y mezclarse con su entorno hacen del Grawlix un peligroso adversario.

Lymphorn

Las Lymphorn femeninas son plantas estacionarias que tienen un mecanismo de natural de defensa escupiendo espinas ácidas a distancia. La mejor manera de combatirlas es usar un escudo y actuar desde un rango de lucha cuerpo a cuerpo.

Gassyerass

Las Plantas Gassyerass se encuentran en los pantanos. Cuando son amenazadas, brotan, llenando el aire con una nube venenosa de gas tóxico. Desde la distancia, pueden ser eliminadas con la honda.

Dark Creeper

(Reptante Oscuro)

Los agresivos Dark Creepers habitan los pantanos.
Ellos pueden mezclarse con el entorno camuflándose a sí mismos como rocas ó follaje pantanoso. Luego de escupir ácido para inmovilizar a sus oponentes, los Dark Creepers los atacan con sus gigantescas garras-mandíbulas.

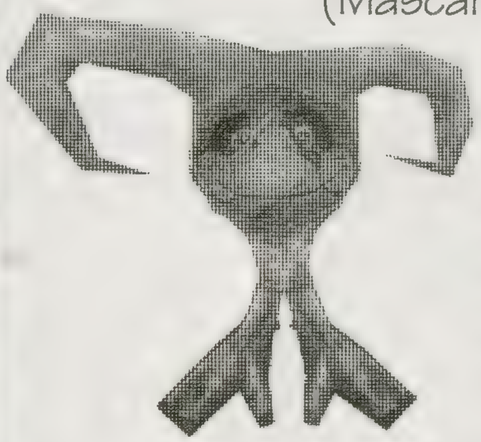
Flesh Binder

(Armazón de Carne)

Los Flesh Binders son la unidad de asalto principal de Gith, creados desde los órganos de razas conquistadas. Como los Flesh Binders no poseen sistema nervioso, son inmunes al dolor, convirtiéndolos en oponentes crueles. Usted nunca sabrá qué esperar, porque los Flesh Binders pueden cargar hasta cinco armas distintas.

Happy Mask

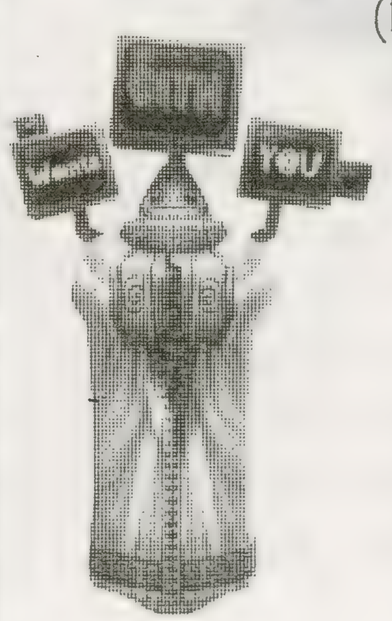
(Máscara Feliz)



Los Happy Mask son la idea de Gith de reciclaje. Consisten en piezas de los restos de un Flesh Binder, con máscaras cubriendo sus rostros para ocultar su inimaginable agonía. Estas criaturas viajan y atacan en hordas caóticas.

Recruiter

(Reclutador)



Gith envía a los temporalmente pacíficos Recruiters para difundir propaganda antes de un ataque. Aquellos que se resistan descubrirán el dolor que yace debajo del disfraz de un Recruiter.

Sucknblaugh Plant

(Planta Sucknblaugh)

Esta plantas Sucknblaugh se parece a una gran Trampa Venus para Moscas. Usualmente obstaculizan los lugares de paso, esparciendo su estómago por todo el camino esperando que las víctimas pasen por encima. Julie encuentra estas cosas en los Pantanos Mooagly, y usualmente debe usar algo para alimentarlas y así poder pasar sin que la molesten. Vea también juego Sucknblaugh, página 21.

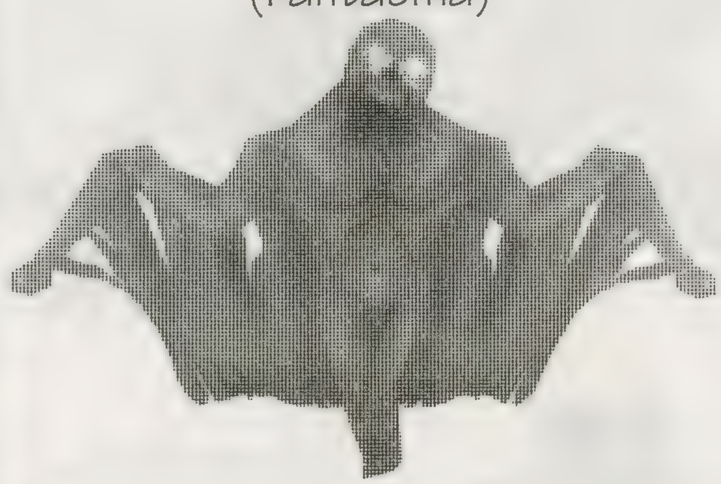
Soul Harvester

(Cosechador de Almas)

Los Soul Harvesters succionan las almas de los habitantes de los planetas que Gith desea adquirir. Los Soul Harvesters son la división más brutal de la armada de Gith. Sus habilidades para teletransportarse fuera de situaciones problemáticas y regenerar heridas les proporcionan una extraordinaria ayuda en combate.

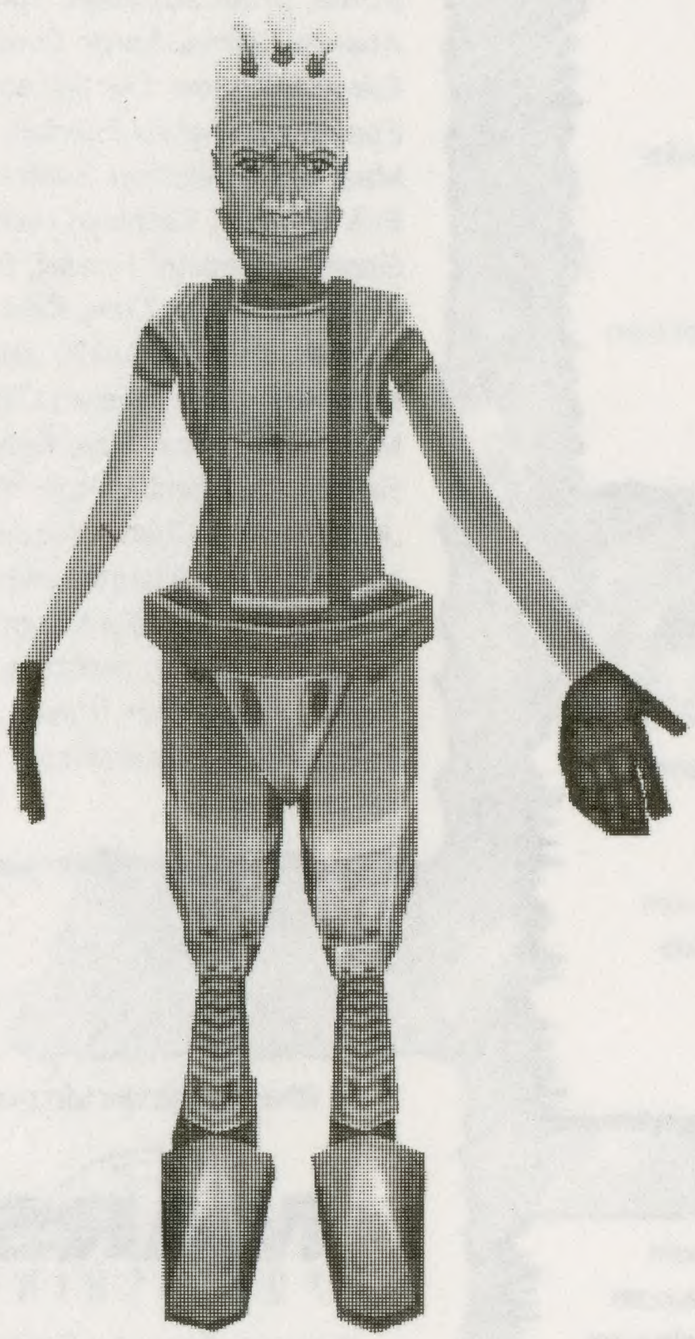
Ghost

(Fantasma)



Estas almas voladoras (alias Ghosts) se disgustan si Julie las molesta. La mejor manera de combatirlas es esperar a que se aproximen a un rango de combate cuerpo a cuerpo, pero si falla ellas pasarán a través de Julie, causándole daño.

Otto



Otto, un sobreviviente de la Gran Guerra, desempeña múltiples tareas en Eden y es uno de los amigos más cercanos de Julie. Armas y Explosivos no son la especialidad de Otto, sino su pasión.

Gruff

Gruff es una viejo portero que vive en los salvajes Pantanos Mooagly. Este excéntrico mago posee la llave de los secretos del planeta Eden y Julie debe encontrarlo antes de que Gith lo haga.

Créditos

Ritual Entertainment:

Scott Alden
Beau Anderson
Robert M. Atkins
Zak Belica
Joel Braby
Ron Dimant
Jim Dosé
Mark Dochtermann
Berenger Fish
Michael Hadwin
Darrin Hart
Pat Hook
LEVELORD
Tom Mustaine
Steven Peeler

Gathering of Developers:

Jim Bloom
Matt Burton
Joey Carr-Brown
David Eddings
David Gershik
William Haskins
Jenny Jemison
Frederick Jones
Lori Mezoff
Harry Miller
Doug Myers
Bill Nadalini
Terry Nagy
Andrea Schneider
Jeff Smith
Rick Stults
Mike Wilson
Devin Winterbottom
Pyro

Agradecimientos:

ADV Films, Mark Anders, Laurence Ballard, Dennis Bateman, Scott Burns, Brian Burleson, Dave Cail, Andrew Collins, Aaron Corcoran, Edward D'Arms, Lee Dotson, Epoch Ink., Harald Frankel, Maarten Goldstien, Zach Hall, Erik Hanson, Kathleen Harris, Steve "BaDmAn" Hessel, Steven Hutchins, Incite Crew, Reid Kimball, Don MacAskill, Jack Mathews, John Mueller, Old Man Murray, Brandon Riza, Robert Selitto, Paul Smith, Rob Smith, Joel Thomas, Charlie Wiederhold, but most importantly wives, kids, girlfriends, friends and families. Almost forgot to mention, Ray, Paul and our other friends at the Dallas Police Department, thanks for the beer.

Miembros de FAKKING:

Julie Strain
Simon Bisley
Kevin Eastman

With the help and support of:
Russell Binder
Cinegroupe Animation
Moore Creations
Todd Coleman
Howard Jurofsky
KNAC.COM
Restless Records
Luis Royo
Eric Talbot
TheTreshold.com
Trixter Studios
N2 Toys
Winterland

Páginas Web que amamos:

www.ritual.com
www.fakkyou.com
www.godgames.com
www.heavy-metal.net
www.ritualistic.com
www.hm2kmusic.com
www.fakk2central.com
www.thethreshold.com
www.KNAC.com
www.restless.com
www.juliestrain.com
www.billyidol.com
www.sinthemovie.com

Manual Producido por

Edwin E. Steussy, Publisher
Amy I. Yancey, VP of Production
Lars X. Peterson, Project Editor
Michael P. Duggan, Graphic Artist

Escito por Jen Hawk

SOPORTE TECNICO

Antes de ponerte en contacto con nosotros no olvides consultar la GUIA DE CONSULTAS SOBRE PROBLEMAS TECNICOS que acompaña a este producto, donde encontrarás respuestas a las preguntas más frecuentes.

Si aun así continúas teniendo problemas de tipo técnico, intenta conseguir la siguiente información antes de comunicarte con nosotros:

1. Título del producto
2. Mensaje de error exacto (si lo hay) y una breve descripción del problema.
3. Sistema operativo que estás utilizando (Windows 95, MS-DOS, etc.)
4. Tipo y velocidad del procesador de tu computadora (Pentium 90, Pentium 133, etc.)
5. Fabricante y modelo de las tarjetas de vídeo y sonido de tu computadora.
6. Memoria RAM y memoria convencional libre.
7. Haber enviado la tarjeta de registro (fundamental para acceder al soporte técnico)

TELE OPCION S.A.
Miranda 4285 (1407) Capital Federal - Buenos Aires - Argentina
Tel.: (54 11) 4639-8007 Líneas Rotativas / Fax: (54 11) 4639-8012
E-mail: soporte@teleopcion.com

El horario del soporte técnico es de:
Lunes a viernes de 9:00 a 18:00 horas.

Nota: La información es para soporte técnico solamente y los representantes no pueden proveer pistas ó sugerencias para jugar.

緊急著陸　　水上降落　　緊急出口

www.ritual.com　www.godgames.com